

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報リテラシー		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	8単位(120時間)	必須	川人 宏行
授業の概要				
1. J検(情報活用試験)3級の合格を目標として理解させる 2. J検(情報活用試験)1級の合格を目標として理解させる				
授業終了時の到達目標				
1. J検(情報活用試験)3級の合格 2. J検(情報活用試験)1級の合格				
実務経験有無		実務経験内容		
有		エンジニアとして5年間勤務 社会人経験を活かし、学生のロールモデルとなるように授業展開する		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	以下の内容を理解する ・情報リテラシーの概要 ・目標検定の概要 ・評価の方法の説明 ・情報とは ・現在の情報リテラシーチェック		
2~5	3級 第1章 情報表現と処理手順	以下の内容を理解する ・情報とデータ ・コンピュータでの情報の表現形式 ・数値データの表現方法 ・論理データの表現方法 ・問題解決の方法		
6~9	3級 第2章 パソコンの基礎	以下の内容を理解する ・コンピュータの特徴と種類 ・パソコンの仕組みと取り扱い ・パソコンの発展と性能 ・パソコンの基本構成 ・ソフトウェアの種類と役割 ・オペレーティングシステム ・入力装置の種類 ・出力装置の種類 ・主記憶装置と補助記憶装置 ・補助記憶装置の種類		
10~13	3級 第3章 インターネットの基礎 第4章 インターネットの利 用	以下の内容を理解する ・インターネットの基礎知識 ・インターネットの仕組み ・インターネットのサービス ・メールソフトの利用 ・WWWの利用		

回	テーマ	内容
14～ 15	3級 第5章 情報機器の基本操作	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 入出力インターフェース</li> <li>・ アプリケーションソフトの基礎知識</li> <li>・ ワードプロソフトの機能と活用</li> <li>・ プレゼンテーションソフトの機能と活用</li> <li>・ 表計算ソフトの基礎知識</li> <li>・ データベースソフトの基礎知識</li> <li>・ マルチメディアソフトの基礎知識</li> </ul>
16～ 18	3級 第6章 情報社会とコンピュータ 第7章 情報モラル	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 生活とコンピュータシステム</li> <li>・ 身近なコンピュータシステム</li> <li>・ 学校や職場におけるコンピュータシステム</li> <li>・ 社会におけるコンピュータシステム</li> <li>・ 高度情報化の進展と課題</li> <li>・ ネットワーク社会の問題点</li> <li>・ 情報モラルの重要性</li> <li>・ ネチケット</li> <li>・ 個人情報保護と著作権</li> </ul>
19～ 24	J検3級 過去問題	過去問題を実施
25～ 28	1級 第3部 情報と情報の利用	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 情報表現とデータ構造</li> <li>・ 問題解決処理手順</li> <li>・ 情報と情報の利用</li> </ul>
29～ 32	1級 第4部 パソコンを利用したシステム	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ コンピュータの種類・および動作原理</li> <li>・ オペレーティングシステム</li> <li>・ パソコン関連機器とインターフェース</li> </ul>
33～ 36	1級 第5部 ネットワークの利用	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ インターネットの基礎</li> <li>・ ネットワークの利用</li> </ul>
37～ 40	1級 第6部 アプリケーションソフトの利用と活用	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ アプリケーションソフトの基礎知識</li> <li>・ 表計算ソフト</li> <li>・ 表計算ソフトを利用した問題解決</li> </ul>
41～ 44	1級 第7部 情報ネットワーク社会への対応 第8部 情報モラル、情報セキュリティ	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 社会におけるコンピュータの利用</li> <li>・ 情報社会の問題点</li> <li>・ 情報モラルとネットワークセキュリティ</li> <li>・ コンピュータセキュリティ</li> </ul>
45～ 48	1級 第1部 経営戦略とシステム戦略	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 企業活動</li> <li>・ 企業法務</li> <li>・ 経営マネジメント</li> <li>・ システム戦略</li> </ul>
49～ 52	1級 第2部 プロジェクトマネジメント	以下の内容を理解する <ul style="list-style-type: none"> <li>・ システム開発マネジメント</li> <li>・ プロジェクトマネジメント</li> <li>・ サービスマネジメント</li> </ul>

回	テ ー マ	内 容
53～ 59	J検 1 級 過去問題	過去問題を実施

回	テ ー マ	内 容		
60	前期末試験			
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	・ J 検情報活用 3 級完全対策公式テキスト ・ J 検情報活用 1, 2 級完全対策公式テキスト	期末試験 出席率 確認テスト	40.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイング I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	武市 理恵
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 静物デッサン(各種静物)</li> <li>・ 人物クロッキー(モデル描写・写真による描画トレーニング)</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 静物→描く対象を簡略化してとらえることができる、見えないところも意識して立体としてとらえることができる。全身をバランスよく描く事ができる</li> <li>・ 人物→輪郭線ではなく面で対象物をとらえることができる。形のバランスが良く質感を表現することができる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして25年の実務経験 これまでの経験を活かし、画材の基本的な使用方法からデッサン技法について指導する		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	デッサンの基本	マインドマップによる自己紹介、直線や曲線の練習 遠近法、一点透視～三点透視、グレースケール		
4~9	デッサンの基本	鉛筆の削り方、持ち方、面の塗り方、線の引き方、練り消しゴムの使い方 楕円(正円)の描き方、形取りの練習 陰と影の違い、立方体、円柱、円錐、球を描く		
10~20	人物クロッキー	クロッキーを学ぶ ※人物の描き方について 手、自画像、モデル、写真描画など		
21~30	静物デッサン	さまざまな素材を描く ・ 紙/コピー紙をくしゃくしゃにしたもの ・ 金属/ジュースの缶など ・ 布/ハンカチやハンドタオルなど ・ ガラスボトルなど		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
テキスト「デッサンの基本」、配布資料		出席率 授業態度 実習・実技評価	20.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
キャラクターデザイン		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	十河 幸
授業の概要				
1. キャラクターデッサン基礎の理解 2. 課題プリントでの練習				
授業終了時の到達目標				
男女キャラクターの全身の立ち絵が描ける				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~ 2	1. 自己紹介/授業の概要説明	1) 自己紹介用紙の記入、授業概要とスケジュール説明 力試しプリント 次回持参物説明		
3~ 14	2. 顔~バストアップ	2) 模写とアタリ 見る力の重要性 アタリの役割と描き方 アタリを用いたバストアップ 男女の描き方 喜怒哀楽の表情		
15~ 24	3. 上半身、末端	3) 男女のプロポーションの違い(胴体と全身) 男性の体(痩せ型~マッチョ) 女性の体(痩せ型~グラマー) 腕~手(指) 脚~足先		
25~ 28	4. 年齢	4) 年齢差の描き分け(顔) 全身のプロポーション		
29~ 30	5. キャラクターの立ち絵制作	5) 男女のキャラクターイラスト制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
オリジナルプリント 「人体解剖図から学ぶキャラクターデッサンの描き方」		出席率 授業態度 実習・実技評価	10.0% 20.0% 70.0%	【準備学習】 前回の実習内容を 振り返り、次回の 授業に備えよう

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アルゴリズム		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	伊沢 剛
授業の概要				
C言語などと連携して、色々な処理の手順について学ぶ				
授業終了時の到達目標				
フローチャートの作成や、処理の流れの考案ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	第1章 アルゴリズムの基本	1-1 アルゴリズムとは 1-2 アルゴリズムの表記法 1-3 代表的な流れ図記号		
2~ 3	第1章 アルゴリズムの基本 第2章 基本データ処理	1-4 三つの基本構造 1-5 アルゴリズムとプログラミング 章末演習 2-1 変数と定数		
4	第2章 基本データ処理	2-2 カウンタ 2-3 集計 2-4 二重ループ 2-5 複合条件		
5~ 6	第2章 基本データ処理 第3章 配列操作	2-6 フラグ/スイッチ 章末演習 3-1 配列とは 3-2 一次元配列の基本操作		
7	第3章 配列操作	本を使った解説・課題 3-3 構造体配列		
8~ 9	第3章 配列操作 第4章 文字操作	3-4 多次元配列 章末演習 4-1 文字とは		
10	第4章 文字操作	4-2 文字列配列		
11~ 12	第4章 文字操作 第5章 探索アルゴリズム	4-3 文字列の利用 章末問題 5-1 探索とは		

回	テ ー マ	内 容
13	第5章 探索アルゴリズム	5-1 探索とは 5-2 線形探索
14	第5章 探索アルゴリズム	5-2 線形探索解説・課題 5-3 二分探索
15	第5章 探索アルゴリズム 第6章 整列アルゴリズム	章末演習 6-1 整列とは
16	第6章 整列アルゴリズム	6-2 基本選択法
17~ 18	第6章 整列アルゴリズム	6-3 基本交換法
19	第6章 整列アルゴリズム	6-4 基本挿入法
20~ 21	第6章 整列アルゴリズム	6-5 クイックソート



回	テ ー マ	内 容		
22～ 24	第6章 整列アルゴリズム	章末演習		
25～ 26	付録 擬似言語	1 擬似言語とは 2 擬似言語の表記法		
27～ 28	付録 擬似言語	3 主プログラムと副プログラム 4 擬似言語の問題の考え方		
29	前期末試験			
30	前期末試験解説			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
アルゴリズムとデータ構造		総合点	100.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の 内容確認をおこな うこと コマシラバスおよ び成績詳細は

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
C言語実習基礎 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	川下 秀之
授業の概要				
C言語の基礎を学び、自由にプログラミングできるようになる。				
授業終了時の到達目標				
C言語の基本を学びプログラミング能力を身につける C言語3級合格を目指す。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
前回授業の復習をして、内容を整理しよう				
回	テーマ	内容		
1~ 2	C言語環境の準備 第1章 基本的なプログラム	C言語環境の準備 C言語とは、文字列の出力、練習問題		
3	データ型	練習問題		
4~ 8	第2章 演算子	演算子、代入演算子、インクリメント演算子、デクリメント演算子、比較演算子、論理演算子、問題演習		
9	第3章 制御文	if文		
10~ 11	第3章 制御文	練習問題		
12	第3章 制御文	for文		
13~ 14	第3章 制御文	練習問題		
15	第3章 制御文	do-while文		
16	第3章 制御文	ループの中断 Switch文、break文、continue文		
17	第4章 配列(一部のみ)	配列とは 練習問題		
18	第4章 配列(一部のみ)	配列(2次元配列) 練習問題		
19	第4章 配列(一部のみ)	配列(文字列) 練習問題		
20	第4章 配列(一部のみ)	配列(複数の文字列の格納) 練習問題		
21	標準入出力(Part2)	1文字の入出力、文字列の入出力		

回	テーマ	内容
22	標準入出力 (Part2)	バッファリング、標準出力の応用 (printf関数) 練習問題

回	テ ー マ	内 容		
23	標準入出力 (Part2)	標準入力の応用 (scanf関数) 練習問題		
24	標準入出力 (Part2)	練習問題		
25	プリプロセッサ機能	プリプロセッサについて		
26~ 29	C言語検定3級対策	過去問題を使用しての検定対策		
30	期末試験の対策と期末試験	期末試験勉強と期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
プリント		出席率 授業態度 課題・レポート 期末試験	30.0% 10.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 テキストの振り返 りをするこ とで、 次の授業もス ムーズに理 解できま す。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCG実習 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/前期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	熊谷 昭史
授業の概要				
3Dソフトmaya, 2Dソフト Photoshopの基礎的なツール説明、基本操作				
授業終了時の到達目標				
maya プリミティブを使ったモデリングの制作から始め、サーフェイスデータの調整やUVマッピングが施されたモデルデータの制作が行えるようになる。 Photoshop テクスチャ制作に必要な基本的なツール、レイヤーを使いグラフィック制作を行えるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
授業や課題の復習、応用				
回	テーマ	内容		
1~ 2	CGソフトの基本	・CGについて(ゲーム、アニメーション) ・インストール、基本操作について		
3~ 4	モデリング(1)	モデリング基礎(画面の操作、プリミティブの活用)		
5~ 6	モデリング(2)	モデリング基礎(サーフェイスの設定、下絵の設定)		
7~ 9	CGソフトの基本Photoshop	基礎的なツール説明、リンゴを描く		
10~ 12	ドット制作	ドットキャラクターの制作		
13~ 15	画像の彩色	キャラクター、ドラゴンの線画に色塗り		
16~ 19	キャラクターモデリング テクスチャマッピング	テクスチャマッピング(作成、マッピング): 練習1		
20~ 21	テクスチャマッピング(3)	UVマッピングについて(出力、テクスチャ作成)		
22~ 24	モデリング課題(複合課題)	複数の要素を組み込んだ課題を実施する。		
25~ 30	修了課題制作	修了制作として、ここまでの範囲で習得した知識を使った複合(応用)課題を実施する。(制作物考案、ラフ作成)制作はモデリング(リアル・モデリング)を主題とする。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業や課題の復習、応用		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
画像処理実習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	岡本 真紀
授業の概要				
Photoshopの操作を学ぶ Photoshopクリエイター能力認定試験合格に備える				
授業終了時の到達目標				
Photoshopクリエイター能力認定試験に合格する				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
前回の授業内容を復習しておくこと				
回	テーマ	内 容		
1	Photoshopの基本操作	基本操作		
2	Photoshopの基本操作	選択範囲の作成、画像の移動と変形		
3	Photoshopの基本操作	カラーモードと色調補正		
4	Photoshopの基本操作	ペイント		
5	Photoshopの基本操作	レイヤー操作		
6	Photoshopの基本操作	パスとシェイプ		
7	Photoshopの基本操作	テキスト、フィルター、画像の入出力		
8	コンテンツの制作	Webサイトのデザイン		
9~ 10	コンテンツの制作	フォトレタッチ		
11~ 12	コンテンツの制作	ロゴデザイン		
13~ 14	コンテンツの制作	カード&ステーショナリ		
15~ 16	コンテンツの制作	フォトコラージュ		
17~ 19	問題集(解答・解説含む)	スタンダード模擬1		
20~ 22	問題集(解答・解説含む)	エキスパート模擬1		

回	テ ー マ	内 容
23～ 25	問題集（解答・解説含む）	スタンダード模擬2

回	テ ー マ	内 容		
26～ 28	問題集（解答・解説含む）	エキスパート模擬2		
29～ 30	問題集（解答・解説含む）	受験するほうのサンプル問題		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「Photoshopクイックマスター」ウィネット 「Photoshopクリエイター能力認定試験問題集」ウィネット		授業態度 課題・レポート 検定取得	20.0% 60.0% 20.0%	検定の可否判定が 評価締切日に間に 合わない場合 課題・レポート： 60%、検定取 得：20% → 課題・レポート： 80%



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
パソコン実習(Excel)		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	黒田 洋平
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報技術の基礎となるコンピュータ基礎知識ならびに技法を習得する。</li> <li>・表計算ソフトExcelの利用法を習得し、表計算の意味と活用法を理解する。</li> <li>・将来、仕事のできる社会人として活躍できることを目指す。</li> <li>・MOSExcelの試験取得を目指し、検定取得後、習得した知識・技能をもとにExcelを利用して制作する</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. MOS Excel2016に合格できる。</li> <li>2. 10分間に400字以上のタイピング力を身につけることができる。</li> <li>3. 論理的な問題解決能力や効率的な作業の方法と技術を身につける。</li> </ol>				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
授業内容の復習と次週の学習内容の簡単な予習。その他、日常生活で頻繁に目にする事務書類等をもっと意識して見て参考にするようにする。				
回	テーマ	内 容		
1	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	ワークシートやブックを作成する		
2	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	ワークシートやブック内を移動する		
3	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	ワークシートやブックの書式設定をする ワークシートやブックのオプションと表示		
4	第1章 ワークシートやブックの作成や管理	印刷又は保存するためにワークシートやブックを設定する 確認問題		
5	第2章 セルやセル範囲の作成	セルやセル範囲にデータを挿入する セルやセル範囲の書式を設定する		
6	第2章 セルやセル範囲の作成	セルやセル範囲の書式を並べ替える、グループ化する 確認問題		
7	第3章 テーブルの作成	テーブルを作成する テーブルを変更する テーブルのレコードを抽出する、並べ替える 確認問題		
8	第4章 数式や関数の適用	数式を使用する 関数で条件付き論理を使用する 文字列操作関数を使用する 確認問題		
9	第5章 グラフやオブジェクトの作成	グラフを作成する オブジェクトを作成する 確認問題		
10	資格試験対策 3) テーブルの作成	テーブルスタイルの設定、集計行、フィルター		
11	検定対策 (FOM出版)	模擬問題1を解説付きで解く		

回	テ ー マ	内 容
12	検定対策 (FOM出版)	模擬問題 1 を解説付きで解く
13	検定対策 (FOM出版)	模擬問題① テスト
14	検定対策 (FOM出版)	模擬問題②を解説付きで解く
15	検定対策 (FOM出版)	模擬試験② テスト

回	テ ー マ	内 容		
16	検定対策 (FOM出版)	模擬試験③ テスト		
17	検定対策 (FOM出版)	模擬試験③ 再確認		
18	検定対策 (FOM出版)	模擬試験④ テスト		
19	検定対策 (FOM出版)	模擬試験④見直し		
20	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 1		
21	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 2		
22	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 3		
23	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 4		
24	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 5		
25	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 6		
26	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 7		
27	検定対策 (日経BP)	日経BP 模擬 8		
28	検定対策 (FOM出版)	模擬試験⑤ テスト		
29	検定対策 (FOM出版)	模擬試験⑤ 再確認		
30	期末試験			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・「Microsoft Word2016&Excel2016&PowerPoint2016」 FOM出版		期末試験 出席率 課題・レポート	70.0% 20.0% 10.0%	【準備学習】 次回の授業内容を踏まえて、テキスト等を用いて予習を行う

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	必須	岸 肇
授業の概要				
前期に学習した情報リテラシーの内容を元に、CG特有の知識・理論を学習する。 また、その応用としてエフェクトについても学習する				
授業終了時の到達目標				
CGクリエイター検定の取得及びエフェクト作成の方法を理解する。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと				
回	テーマ	内容		
1~ 2	CGとは	CGの歴史、CGの産業応用、CG制作のワークフロー		
3~ 4	表現のきそ	遠近法、色と動き、色、文字、タイポグラフィ		
5~ 6	2次元CGと写真撮影	2次元CGの基礎、デジタル画像の基礎、ラスタ形式よベクタ形式		
7~ 8	2次元CGと写真撮影	ベクタ形式による描画、写真とレタッチ、写真撮影、写真のレタッチ		
9~ 10	3次元CGの制作	モデリング、点、線、面、移動、回転、スケール		
11	3次元CGの制作	モデルの表示、モデリング要素、モデリング手法		
12~ 13	3次元CGの制作	マテリアル、マテリアル設定の基本パラメータ、マッピングによる質感表現、マッピングの適用方法		
14~ 15	3次元CGの制作	アニメーション、リギング、アニメーションの手法、アニメーションの実際		
16	3次元CGの制作	カメラワーク、フレーミング、カメラアングル、カメラのアニメーション		
17	3次元CGの制作	ライティング、ライトの種類、ライトの強さと色、ライトによる影、三灯証明		
18	3次元CGの制作	レンダリング、レンダリング処理、様々なレンダリング表現、レンダリングの実際		
19	3次元CGの制作	合成(コンポジット)、合成の目的、合成の基礎、合成の実際		
20	3次元CGの制作	編集、モンタージュ理論、編集作業の手順		
21~ 22	技術の基礎	ハードウェアとソフトウェア、デジタルの基礎		

回	テ ー マ	内 容
23	知的財産権	知的財産権、著作権法での保護、著作権と権利の発生・取得

回	テ ー マ	内 容		
24	知的財産権	保護期間、著作権侵害、マルシーマーク（著作権表示）		
25～ 29	検定対策	問題集を使って、問題演習を行う		
30～ 31	合同制作発表会	合同制作の企画内容をプログラマがプレゼンする 制作チーム分けを行い、詳細を詰める		
32～ 35	合同制作作業	制作チーム内で企画を詰める作業を行う		
36	合同制作作業	冬休み中の作業内容確認		
37～ 39	合同制作作業	各グループで作業を行う		
40	合同制作作業	開発最終日		
41～ 43	合同制作	プレゼン準備		
44～ 45	合同制作	発表練習		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 入門CGデザイン – CG制作の基礎 – [改訂新版]</li> <li>・ CGクリエイター検定エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂第二版</li> <li>・ はじめてのEffekseer</li> </ul>		出席率 期末試験 授業態度 課題・レポート	20.0% 40.0% 20.0% 20.0%	【準備学習】 授業開始前に前回 の内容確認をおこ なうこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
作品制作 I		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	黒田 洋平
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>デザイン系の作品を中心に「人に見てもらうため」の作品集づくりを学ぶ</li> <li>いかに作品レベルを上げるのか、どうすれば見ってもらう人に分かりやすい構成になるのか、を考えて作品をまとめる力を養う</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
1年次の総まとめがポートフォリオまたは作品ファイルに纏められ、仕上がる				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
可能であれば上級生のポートフォリオや世の中のデザイン系の学生のポートフォリオ(卒業制作)などを見て自主的に研究を行ってほしい。				
回	テーマ	内容		
1	ポートフォリオ/作品ファイルとか	PF作成の目的とページ構成について		
2	目的別ファイルの組み方(1)	分野別PFの特徴と組み立て		
3	目的別ファイルの組み方(2)	各自の希望分野に合わせたページ構成案を作成する		
4~ 6	ページレイアウト作成(1)	ページのひな型であるレイアウトを学ぶ		
7~ 12	ページレイアウト作成(2)	ページのひな型であるレイアウトについて学び、課題を実施する		
13~ 20	ページレイアウト作成(3)	文字とレイアウトについて学ぶ  [課題] 2次創作制作を行う(現存する素材を使い、新しいレイアウトを組んでみる)		
21~ 22	合同制作	企画内容を詰める		
23~ 24	合同制作	グループ内での話し合いを重ね、必要な作業の洗い出しを行う		
25	合同制作	冬休み中の作業内容の確認		
26~ 28	合同制作	各自の担当作業を行う		
29~ 30	合同制作	発表会に向けての準備を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>特になし</li> <li>状況によりプリントなどを配布</li> </ul>		出席率 授業態度 確認テスト	40.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

回	テ ー マ	内 容		



科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
C言語実習基礎Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位(120時間)	選択	川下 秀之
授業の概要				
C言語、C++言語のプログラミング方法を学び、プログラミングができるようになる				
授業終了時の到達目標				
C言語の応用からC++までのプログラミング能力を身につける C言語2級の合格を目指す。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	ポインタ	ポインタとは 練習問題 ポインタを使用した配列処理		
2	ポインタ	練習問題 ポインタを使用した配列処理(1~2次元配列)		
3	ポインタ	練習問題 ポインタを使用した文字列操作		
4	ポインタ	ポインタ配列 練習問題		
5	関数	関数とは、値渡し 練習問題		
6~ 7	関数	参照渡し 練習問題		
8~ 9	構造体と共用体	構造体とは。構造体(配列) 練習問題		
10	構造体と共用体	構造体(構造体変数の関数渡し) 構造体を使用したリスト処理 共用体		
11	記憶域クラス ファイル入出力	記憶域クラスとは ファイル入出力		
12	ファイル入出力	練習問題 ブロックリード・ライト		
13	ファイル入出力	練習問題(EXCELファイルの読み込み)		
14	C++とは	C++言語を始めるまえに プログラム記述時の約束		

回	テ ー マ	内 容
15~ 16	C++の基本	C++プログラムの書き方 練習問題
17~ 18	C++の機能	C++の機能 練習問題
19~ 20	参照	参照 練習問題

回	テ ー マ	内 容
21	クラスの構築	new演算子 delete演算子 new/delete演算子の応用
22	クラスの構築	練習問題
23～ 24	クラスの構築	コピーコンストラクタ フレンド 練習問題
25	クラスの構築	継承とは 継承したメンバへのアクセス 多重継承
26	クラスの構築	派生クラスと基底クラス メンバ関数の再定義 仮想関数とオーバーロード
27	クラスの継承	純粋仮想関数 private継承 練習問題
28	オブジェクトとメンバ	静的メンバ変数 オブジェクトをメンバに持つ オブジェクトの配列を初期化
29	C++上級編	テンプレート関数 テンプレートクラス 標準テンプレートライブラリ 範囲 for 文 新しい初期化の方法
30	C++上級編	演算子のオーバーロード 代入演算子のオーバーロード 関数ポインタ 型推論 関数オブジェクト
31～ 35	15歳4章のプログラム作成	テキストに従いプログラム作成を行う
36～ 39	合同制作用企画作成	合同制作を行うための、企画内容を立てる
40～ 41	合同制作作業	企画発表を受けて、制作チームによる内容の詰める作業を行う。
42～ 53	合同制作作業	企画内容に従い、制作をすすめる。
54	合同制作作業	大詰め
55～ 58	合同制作作業	発表会に向けて、プレゼン準備を行う。
59	期末試験対策と期末試験	期末試験の対策

回	テ ー マ	内 容		
60	合同制作作業	発表練習		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	Cの絵本、プリント C++の絵本	出席率 授業態度 課題・レポート 期末試験	30.0% 10.0% 30.0% 30.0%	【準備学習】 テキストの振り返り をすることで、 次の授業もスムーズ に理解できます。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCG実習Ⅱ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	45回	3単位(90時間)	選択	熊谷 昭史
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期におこなった基本(CG実習Ⅰ)の知識を元にキャラクター制作を実施していく。</li> <li>・基本的な操作を元にポリゴンモデルの制作を行う。</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポリゴンモデルの考案～実制作までの作業を自分で行うことができるようになる。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1～3	モデリング実習(1)	対象物をしっかり見て創る(リアル・モデリング)を行う。手のひらサイズの対象物をモデリングする課題を進める。		
4	モデリング実習(1)	仕上げ、提出。		
5～9	モデリング実習(2)	対象物をしっかり見て創る(リアル・モデリング)を行う。学校の机や椅子を対象物としたモデリングする課題を進める。		
10	モデリング実習(2)	仕上げ、提出。		
11	キャラクターモデリング(1)	イメージプレーンを用いたモデリングの実施。モデリングとテクスチャマッピングの連携を実施する。		
12	キャラクターモデリング(1)	ラフ考案、制作(ラフの確認後は実制作:モデリングへ)		
13～17	キャラクターモデリング(1)	実制作(モデリング、マッピング)		
18	キャラクターモデリング(1)	仕上げ、提出。		
19～29	キャラクターモデリング(2)	ディフォルメキャラクターの制作をおこなう。モデリング～マッピングまでを実施する。		
30～35	キャラクターモデリング(2)	仕上げ、提出。		
36～45	キャラクターモデリング(3)	仕上げ、提出。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・オリジナルの教材、授業課題を使用(特定の教科書は使用せず)		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと

回	テ ー マ	内 容		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングⅡ		ゲームクリエイター学科/ 1年	2021/後期	実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	選択	山本 聡子
授業の概要				
ゲーム・Web制作に携わるイメージ、感性の具現化をモチーフで表現する最初の手法として、ドローイングを習得する。線で描く表現作品「線画」(ライン・ドローイング)を指すものである。また、モチーフをドローイングする事で作品からの他者への自己表現力も培う授業とする。				
授業終了時の到達目標				
鉛筆・色鉛筆などで線でモチーフを描くという行為に重きをおいて、モチーフの持つイメージや調子を発見し、2次元の平面に対し線で描写し表現する。また、客観的に自身のドローイング表現力を理解することも目指し、2次元への表現力も習得する。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	構図上に複数題材を描くⅠ	スケール感を身に付ける。 前記習得した基礎にモチーフをスケールに於けるバランスの良い線表現をする。		
4~7	構図上に複数題材を描くⅡ	空間を描く 魅力的な構図表現でモチーフのアイポイントとともに空間表現する		
8~11	構図上に複数題材を描くⅢ 自由 課題(各自がテーマ設定)	異素材・高低など異なるモチーフを選択を行いスケール・空間を描き表現の課題を見つける。		
12~15	構図上に複数題材を描くⅣ(終了作品) 自由 課題(各自がテーマ設定)	Ⅲで発見した自身の課題を修正し他者に自己表現出来るドローイング作品を描く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし。		出席率 授業態度 課題作品評価 終了作品(モチーフ自由)	10.0% 10.0% 40.0% 40.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと